



XBOX 360™

XBOX  
LIVE®

# CALL OF DUTY 2



ACTIVISION®

## **ADVERTENCIA:**

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

## **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

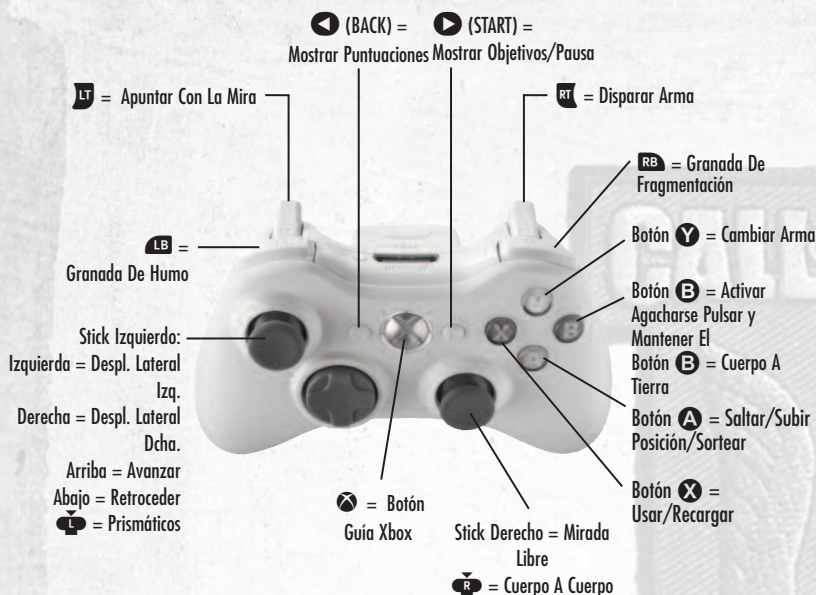
Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# ÍNDICE

Controles del juego .....	2
La partida para un jugador .....	2
Menú para un jugador .....	3
Cómo jugar .....	3
Visor frontal de datos (HUD) .....	4
Controles de movimiento .....	5
Controles de arma .....	7
Otros controles .....	9
Multijugador .....	9
Xbox Live .....	9
Créditos .....	11
Contrato de licencia de producto y sustituciones en garantía .....	15
Servicio de atención al cliente .....	21



## CONTROLES DEL JUEGO



## LA PARTIDA PARA UN JUGADOR

En las campañas de Jugador individual, eres un soldado aliado que participa en algunos de los más feroces combates de la Segunda Guerra Mundial. El éxito de la misión, y tu supervivencia, dependerán de lo bien que te muevas, dispires y, quizá lo más importante, de lo bien que te coordines con los compañeros de pelotón. Para comenzar una partida para un jugador, selecciona **Jugador individual** en el menú principal.

## MENÚ PARA UN JUGADOR

Desde este menú puedes iniciar nuevas campañas, continuar partidas ya empezadas, cambiar a la parte multijugador de *Call of Duty 2*® o acceder a las opciones de configuración.

**Nueva partida:** esta opción aparece cuando todavía no has empezado a jugar la parte del juego para un jugador. Selecciónala para ponerte manos a la obra.

**Continuar partida:** carga la partida que estabas jugando desde el último punto de guardado, de modo que puedes continuar los progresos por las campañas. Esta opción solo se muestra tras comenzar una misión.

**Selección de misión:** inicia una nueva partida de *Call of Duty 2* desde el principio de la primera campaña, o juega cualquier misión que tengas desbloqueada actualmente. Tras seleccionar la misión, escoge el nivel de dificultad entre las cuatro opciones disponibles.

**Controles:** elige esta opción para cambiar las preferencias del mando, como la distribución de los sticks y de los botones, así como la sensibilidad y la inversión de vista.

**Opciones:** elige esta opción para cambiar el blanco automático, la vibración del mando, los subtítulos, el punto de mira y para seleccionar el dispositivo de guardado.

**Multijugador:** para pasar al menú Multijugador.



## CÓMO JUGAR

Antes de cada misión, recibirás un informe. Pueden ser órdenes de los superiores o apuntes personales en el diario. Los informes a menudo proporcionan información crucial acerca de los objetivos y peligros que enfrentarás. Estúdialos atentamente. Te podrían salvar la vida.





## VISOR FRONTAL DE DATOS



**Brújula:** la brújula es útil para explorar, localizar los objetivos y mejorar la percepción de la situación. Además de mostrar la dirección en la que miras, también muestra la ubicación de los aliados cercanos (flechas verdes) y de los enemigos (puntos rojos). El objetivo actual está marcado con una estrella dorada.

**Indicador de postura:** el icono con forma de triángulo muestra tu postura actual en el juego. El icono mostrará de pie, agachado o tumbado, según la postura que escojas.

**Texto de estado:** durante el juego, aparecerán actualizaciones en la esquina superior izquierda de la pantalla. Éstas incluyen cambios en los objetivos de la misión y otras alertas.

**Indicador de munición:** la caja en la sección inferior derecha de la pantalla es el contador de munición. El primer número indica cuántas balas quedan en el arma actual. El segundo indica las balas totales disponibles para dicha arma.

**Punto de mira:** usa el punto de mira para apuntar a los enemigos con el arma. Cuando corres o caminas, el punto de mira desaparece porque te estás moviendo. Cuando dejas de moverte, estabilizas el arma automáticamente y el punto de mira se estrecha. A menudo es mejor disparar completamente parado para asegurar la precisión de los disparos (y para conservar munición). Agacharse o tumbarse también estrecha el punto de mira, y se recomienda usar esas posturas siempre que sea posible. Si mueves el punto de mira sobre un aliado próximo a ti, el punto de mira cambiará a una imagen de persona. Pulsa el botón **Usar** (el botón **X**) para pedir a alguien que se aparte de tu línea de visión.

**Dirección de daño:** cuando recibes daños de los disparos enemigos, aparecerá una flecha roja cerca del centro de la pantalla indicando la dirección aproximada desde la que has sido alcanzado. Si la flecha apunta hacia adelante, el enemigo está en tu arco delantero. Si apunta hacia abajo, te están disparando desde detrás.

**Icono de uso:** este indicador aparece cuando hay un objeto que puedes recoger o usar. Puede ser cualquier cosa, desde documentos secretos a un arma o vehículo. Para usar el objeto deseado, pulsa el botón **Usar** (el Botón **X**). En el caso de algunos objetos, como la cuerda de escalada, tienes que pulsar y mantener el botón **Usar**.



**Indicador de amenaza de granada:** las granadas de mano son una parte esencial del combate. El enemigo te lanzará granadas desde diversos puntos.

*Nota: la flecha indica la ubicación de las granadas que te caen cerca.*

**Sistema de salud:** las flechas rojas de dirección del daño de la pantalla son la primera indicación de que estás recibiendo daño. Otros síntomas de que tu personaje agoniza incluyen respiración agitada, palpitaciones y vista borrosa. *Call of Duty 2* mostrará un mensaje cuando esto suceda, pero solo las primeras veces. Después, debes buscar una cobertura lo antes posible cuando ocurra este problema. Al hacerlo, permitirás que tu salud se recupere hasta su estado normal tras un breve descanso, siempre que no recibas más daños.

## CONTROLES DE MOVIMIENTO

Los botones de movimiento predeterminados son los siguientes:

COMANDO	BOTÓN PREDETERMINADO	DESCRIPCIÓN
Adelante	stick izquierdo hacia arriba	Caminar hacia delante.
Atrás	stick izquierdo hacia abajo	Caminar hacia atrás.
Moverse a la izquierda	stick izquierdo a la izquierda	Desplazamiento lateral a la izquierda.
Moverse a la derecha	stick izquierdo a la derecha	Desplazamiento lateral a la derecha.
Ponerse de pie/Saltar	Botón <b>A</b>	Saltar o ponerse de pie desde la posición agachado o tumbado.
Agacharse	Botón <b>B</b>	Agacharse desde la posición de pie o tumbado.
Tumbarse	Botón <b>B</b> (mantener)	Tumbarse desde la posición de pie o agachado.
Mirada libre/Apuntar	stick derecho	Mirar alrededor y apuntar con tu arma.

## POSTURAS

Pronto descubrirás que el soldado que permanece de pie en el campo de batalla suele acabar muerto. Un jugador astuto hace un buen uso de las posiciones agachado y tumbado en la batalla para mantenerse a cubierto y desplazarse sin exponerse al fuego enemigo. Recuerda que mientras estás agachado o tumbado serás más difícil de acertar, pero no te moverás tan rápido como cuando estás de pie. Además, al estar tumbado, te moverás muy lentamente y no podrás disparar mientras te mueves.

*Consejo importante: ¡usa siempre la cobertura disponible! Agacharte detrás de árboles y arbustos puede impedir que te vea el enemigo. Ponerte detrás de objetos a prueba de balas puede salvarte de los disparos y la metralla.*

## SORTEAR OBSTÁCULOS

Cuando te acercas a ciertos obstáculos, aparecerá una flecha en pantalla para indicar que pulses el botón **Saltar** (el Botón **A**) para saltar automáticamente por encima de ellos.



Agachado



Tumbado



De pie

## CONTROLES DE ARMA

Los botones predeterminados relacionados con las armas son los siguientes:

COMANDO	BOTÓN PREDETERMINADO	DESCRIPCIÓN
Atacar	<b>RT</b>	Disparar el arma.
Apuntar con la mira	<b>LT</b>	Pulsa y mantén, suelta después para cambiar entre los modos de disparo desde la cadera y apuntar con la mira.
Ataque cuerpo a cuerpo	<b>clic en el stick derecho</b>	Golpear al enemigo con la culata del arma.
Recargar arma	Botón <b>X</b>	Recargar arma.
Lanzar granada de fragmentación	<b>RB</b>	Lanzar una granada de fragmentación.
Lanzar granada de humo	<b>LB</b>	Lanzar una granada de humo.
Cambiar arma	Botón <b>Y</b>	Cambiar de un arma a otra.
Prismáticos/ Contener la respiración	<b>clic en el stick izquierdo</b>	Pulsa para usar los prismáticos o una mira telescópica. Pulsa y mantén para contener la respiración y apuntar mejor.

## APUNTAR CON LA MIRA (APM)

Todas las armas tienen un modo de apuntar con la mira. Con esto subes el arma desde la cadera hasta la cara para mirar a través de la mira (o de la mira telescópica, en el caso de los rifles de francotirador). Apuntar con la mira te otorga un ligero efecto de zoom, lo que te permite ser más preciso. Sin embargo, al hacerlo, te moverás mucho más despacio de lo normal. El botón de activación predeterminado **para apuntar con la mira** es **LT**.





## MANTENER LA RESPIRACIÓN

La mira telescópica aumenta tus menores movimientos, dificultando el apuntado preciso contra objetivos distantes. Puedes estabilizar el apuntado **manteniendo la respiración** (haz clic y mantén el stick izquierdo) durante un breve instante.



## ATAQUE CUERPO A CUERPO

Cuando tienes al enemigo encima, puede ser difícil apuntar y defenderte adecuadamente. En esas situaciones, usa el ataque **cuerpo a cuerpo** (haz clic en el stick derecho) para golpear al enemigo con la culata del arma.



## CAMBIAR DE ARMA

Durante el juego, puedes llevar dos armas al mismo tiempo. **Pulsa Cambiar arma** (el Botón **Y**) para pasar de una a la otra.

## RECARGAR EL ARMA

Cuando el arma se quede sin munición, recargarás automáticamente. ¡Vigila atentamente el contador de munición! Recargar en mitad de un tiroteo lleva tiempo y te impide defenderte. Puedes recargar manualmente el arma entre combate y combate con el botón **Recargar** (el Botón **X**).

## CAMBIAR DE ARMAS Y RECOGER OBJETOS

Cuando veas un arma en el suelo, puedes cambiarla por una de tus dos armas principales. Para cambiar de arma, mueve el punto de mira sobre el arma, y cuando veas el indicador de uso, pulsa el botón **Usar** (el Botón **X**). Soltarás el arma actual y recogerás la nueva arma. Recoger objetos es tan fácil como apuntar hacia ellos con el punto de mira y pulsar el botón **Usar** o, en el caso de la munición, caminar por encima.

## ARMAS Y VEHÍCULOS ESTACIONARIOS

Para usar un arma estacionaria (como una MG42) o un vehículo, avanza hacia él hasta que veas el icono de uso. Pulsa y mantén el botón **Usar** (el Botón **X**) para tomar el control. Dispara el arma con el comando de ataque normal. Pulsa otra vez el botón **Usar** para abandonar el arma o vehículo.

## LAS GRANADAS DE HUMO TE PERMITEN OCULTARTE

Puedes decidir la granada que va mejor para la situación de combate actual. Una vez obtenidas, cambiar a granadas de humo (**LB**) proporcionará una nube de humo temporal para que tu pelotón y tú podáis maniobrar sin ser vistos.

## OTROS CONTROLES

COMANDO	BOTÓN PREDETERMINADO	DESCRIPCIÓN
Mostrar objetivos	<b>Y</b>	Detiene la partida y muestra una lista de objetivos de la misión para un jugador.
Usar	Botón <b>X</b>	Usar, recoger, soltar o interactuar con los objetos y vehículos.

## MOSTRAR OBJETIVOS/PAUSA

A lo largo de la campaña, los objetivos de la misión cambiarán. Pulsa el botón **Mostrar objetivos** (**Y**) para detener la partida, mostrar los objetivos de la misión y conocer el estado de cada uno.

- Los objetivos incompletos o en curso aparecen con texto blanco.
- Los objetivos de misión completados aparecen con texto gris.

## MULTIJUGADOR

Esta sección del manual te guiará por la sección multijugador de *Call of Duty 2*.

### XBOX LIVE

Con Xbox Live® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

### Conectando

Antes de poder utilizar Xbox Live, debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)

### Control parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)



**Buscar partida estándar:** elige esta opción para buscar una partida no clasificatoria a la que puedas invitar a tus amigos.

**Buscar partida clasificatoria:** elige esta opción para buscar una partida clasificatoria en la que competir. No puedes invitar a tus amigos a las partidas clasificatorias.

**Tipo de partida:** selecciona el tipo de partida que quieras jugar. Aleatorio, Deathmatch, Deathmatch por equipos, Capturar la bandera, Cuartel general o Búsqueda y destrucción.

Tras seleccionar si la partida será estándar o clasificatoria, pasarás al punto de encuentro Xbox Live para esperar a que otros jugadores se unan. Recuerda que *Call of Duty 2* admite hasta ocho jugadores conectados en Xbox Live.

## PANTALLA DIVIDIDA

Selecciona esta opción para ir a la Guía Xbox y registrar a todos. Allí dispondrás de las siguientes opciones.

**Empezar partida:** selecciona esta opción para iniciar la partida.

**Ubicación:** selecciona dónde quieres que se desarrolle la partida.

**Tipo de partida:** selecciona el tipo de partida que quieras jugar. Aleatorio, Deathmatch, Deathmatch por equipos, Capturar la bandera, Cuartel general o Búsqueda y destrucción.

## INTERCONEXIÓN DE SISTEMAS

**Unirse a partida:** esta opción te lleva a la pantalla del servidor, que te ayudará a encontrar una partida a la que unirte.

**Crear partida:** esta opción te permite crear una partida. Las opciones disponibles son similares a las de Pantalla dividida.

## CONTROLES

Selecciona esta opción para editar los controles del juego.

## JUGADOR INDIVIDUAL

Selecciona esta opción para volver al menú para un jugador.

*Nota: al jugar en línea, tienes que abandonar el entorno controlado por Activision de Call of Duty 2. El contenido del juego ha sido clasificado como apto para jóvenes, pero dicho contenido puede cambiar durante el juego en línea debido a, entre otras cosas, los intercambios interactivos. Activision e Infinity Ward no se responsabilizan del contenido externo al juego.*

## INFINITY WARD

**Design Lead**  
Zied Rieke

**Engineering Lead**  
Jason West

**Executive Producer**  
Vince Zampella

**Art Lead**  
Michael Boon

**Art Director**  
Richard Kriegler

**Audio Lead**  
Marc Ganus

### ENGINEERING

**Programming Leads**  
Robert Field  
Francesco Gigliotti  
Earl Hammon, Jr.

**Programming**  
Richard Baker  
Chad Barb  
Ben Bastian  
Hyun Jin Cho  
Joel Campert  
Brian Langevin  
Sarah Michael  
Bryan Pearson — Sound  
Jon Shiring — Multiplayer

### Additional Programming

Bryan Kuhn  
Preston Glenn  
Chad Grenier  
Mackey McCandlish  
Brent McLeod

### Level Design & Gameplay Scripting

Brent McLeod  
Brian Gilman  
Chad Grenier  
Geoff Smith  
Jon Porter  
Keith "Ned" Bell  
Mackey McCandlish  
Mohammad "BadMafo" Alavi  
Nathan Silvers  
Preston Glenn  
Rodney Houle  
Roger Abrahamsson  
Steve Fukuda  
Todd Alderman  
Zied Rieke

## CRÉDITOS

**Multiplayer Design Lead**  
Todd Alderman

**Animation**  
Ursula Escher  
Chance Glasco  
Mark Grigsby  
Paul Messerly  
Zach Volker  
Harry Walton  
Lei Yang

**Technical Animation**  
Richard Cheek  
Eric Pierce

**Environmental Art Lead**  
Chris Cherubini

**Art**  
Brad Allen  
Peter Chen  
James Chung  
Joel Emslie  
Chris Hassell  
Jeff Heath  
Oscar Lopez  
Taehoon Oh  
Sami Onur  
Velinda Pelayo  
Richard Smith  
Jiwon Son  
Theerapol Srisuphan

**Visual Effects**  
Robert A. Gaines

**Concept Art**  
Brad Allen and Paul Messerly

**Additional Art/Animation**  
Michael Anderson  
Jason Boesch  
Josh Lokan  
Steven Giesler

### MANAGEMENT

**CEO**  
Grant Collier

**CCO**  
Vince Zampella

**CTO**  
Jason West

**Producer**  
Eric Riley

**Associate Producer**  
Eric Johnsen

**Associate Producer**  
Patrick Lister

**Associate Producer**  
Dan Smith

**System Administrator**  
Bryan Kuhn

**Office Manager**  
Janice Turner

**Senior Recruiter**  
Michael Nichols

**Executive Assistant**  
Lacey Bronson

### MUSIC

**Composed & Produced by**  
by Graeme Revell

**Arrangements & Programming**  
Boris Elks

**Orchestrations**  
Tim Simonec

**Music Preparation**  
Gregg Nestor and Dominik Hauser

**Music Editing**  
Ashley Revell

**Recorded in**  
Bratislava, Slovak Republic

**Orchestra Manager**  
Marian Turner

**Conducted by**  
Allan Wilson

**Recording Engineer**  
Peter Fuchs

**Sessions Coordinated by**  
Paul Talkington

**Mixed in Los Angeles by**  
Mark Curry

**Special Thanks to**  
Mark Ganus, Tom Hays,  
Tim Riley and Thaine Lyman

### SCRIPT

**Scriptwriting**  
Michael Schiffer

**Additional Scriptwriting**  
Steve Fukuda, Zied Rieke

### Testers

Winyan James  
Alexander Sharrigan  
Kevin Pai  
Clive Hawkins, Ed Harmer  
Vaughn Vartanian





## VOICE

**Voice Direction/Dialog Engineering**  
Keith Arem

**Additional Voice Direction**  
Steve Fukuda

**Voice Editing/Integration**  
Linda Rosemeier

**Additional Voice Editing**  
Mauricio Balvanera

**Recording Facilities**  
PCB Productions

**Casting & Signatory Services**  
Digital Synapse

### Voice Talent

Michael Cudlitz

Rick Gomez

Frank John Hughes

James Madia

Ross McCall

Rene Moreno

Richard Speight Jr.

Josh Gomez

Jack Angel

David Cooley

JD Cullum

Harry Van Gorkum

Michael Gough

Mark Ivanir

Matt Linquist

John Mariano

Noland North

Chuck O'Neil

Phil Proctor

Caran Reilly

John Rubinow

Hans Schoeber

Thomas Schumann

Julian Stone

James Patrick Stuart

Courtney Taylor

Kai Wolf

### Models

David Mutchler

Jarom Ellsworth

John Dugan

Frank Klesic

David Adkisson

Spiro Papastathopoulos

Chris Cherubini

Preston Glen

Grant Collier

Richard Smith

Change Glazco

Paul Messerly

Mohammad Alavi  
Alex Sharrigan  
Michael Boon  
John Porter  
Joel Emslie  
Eric Johnsen  
Frank Gigliotti  
Harry Walton  
Eric Pierce  
Diana Dencker  
Chris Wolfe  
John Schwab  
Abe Schevermann.

### Historical/Military Advisors

Emilio Cuesta

John Hillen

Hank Keirsey

Mike Philips

### Production Babies

Baby Kyle Zampella and Mother Brigitte

Baby Dakota Volker and Mother Staci

Baby Alexandra West and Mother Adriana

Baby Ella Chung and Mother Julie

Baby Triplets: Angela, Emma

Thaine Lyman and Mother Terri.

### Focus Group Test

Derek Canaday, Cameron Woodpark, Raine

Walt, David Perlich, Greg Nelson and

Milton Valencia

## ACTIVISION

### PRODUCTION

#### Producer

Ken Murphy

#### Associate Producers

Eric Lee

Ian Stevens

Steve Holmes

#### Production Coordinators

Nathaniel McClure

Peter Muravez

#### Production Testers

Joshua Feinman

Rhett Chossereau

#### VP, North American Studios

Mark Lamia

#### Executive Producer

Thaine Lyman

#### Head of Worldwide Studios

Chuck Huebner

## GLOBAL BRAND MANAGEMENT

### Brand Manager

Richard Brest

### Associate Brand Manager

Tim Henry

### Associate Brand Manager

Ryan Wener

### Director, Global Brand

#### Management

Kim Salzer

### VP, Global Brand Management

Dusty Welch

### Head of Global Brand Management

Robin Kaminsky

### Senior Publicist

Mike Mantaro

### Publicist

Maclean Marshall

### Public Relations

Neil Wood and Jon Lenaway

Step 3 Productions

### Junior Publicist

Megan Kornis

### Director, Corp. Communications

Michelle Schroder

### Sr. VP, North American Sales

Maria Stipp

### Director, Trade Marketing

Steve Young

### Trade Marketing Manager

Celeste Murillo

### MUSIC DEPT.

Tim Riley

Brandon Young

## CENTRAL LOCALISATIONS

### Vice President,

#### Studio Planning & Operations

Brian Ward

### Central Localisations Supervisor (US)

Stephanie O'Malley Deming

### Localisation Project Manager

Doug Avery

### Localisation Tools & Support

Provided by Xloc Inc.

## INFORMATION TECHNOLOGY

### Vice President, IT

Neil Armstrong

### IT Technician

Ricardo Romero

## QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

### Project Lead

John Lagerholm

### Senior Project Lead

Glenn Vistante

### QA Senior Manager

Marilena Rixford

### Floor Lead

Mario Hernandez

### Database Manager

Giancarlo Contreras

### SP Coordinator

Aaron Gorrell

### MP Coordinator

Guillermo Hernandez

### Day Shift Testers

Pedro Aguilar, Scott Borakove, Gerald Dia

Dennis Duchscher, Daniel Fehnskens

Teddy Hwang, Kelly Huffine, Laura Landolf

Jason Lopez, Matthew Lee, Steven Lynch

Jay Marini, Steven Mitchell, Miles Metyer

Jacob Porter, Alexander Ramos

James Rose, Simon Rush, Aldo Sarellano

Mike Salwet, Melody Villaflores

Rick Holguin, Eric Kelly, Jonathan Tung

### Night Shift Manager

Adam Harfield

### Night Shift Senior Lead

Frank So

### Night Shift Lead

Sean Kim

### Night Shift Floor Lead

Christian Murillo

### Night Shift Testers

Jeff Arroyo, Julian Bangat

Christopher Davis, Niya Green

Andre Haftevani, Peter Ireland

Gregory Jones, John MacMillan

Devin McGowan, Luis Noguez

Santiago Salvador, Kenny Treantafilos

John Zheng, Dustin Green

Jonathan Hawkins, Sean McGoldrick

Chris Molina, Katherine Zalewski

Jesse Zavala

## Third Shift Manager

Jason Levine

### Third Shift Lead

George "Red" Rahm

### Third Shift Floor Lead

Seth Sheets

### Third Shift Testers

Benjamin Abel, Tracey Allen, Mario Dalka

Marcos Delgadillo, Jonathan Gomez

Kerrick Ivory, Roger Marshall, Paris McCoy

Michael Ortiz, Mark Ruzicka, Tim Shanks

Sara Sheranian, William Tsung

Chase Warnick, Scott Winslow

### Network Sr. Lead

Chris Keim

### Network Lead

Francis Jimenez

### Sr. Manager,

#### Technical Requirements Group

Marilena Rixford

### Sr. Lead,

#### Technical Requirements Group

Sion Rodriguez y Gibson

### Project Lead,

#### Technical Requirements Group

Aaron Camacho

### Senior Tester,

#### Technical Requirements Group

Marc Villanueva

### Testers,

#### Technical Requirements Group

Teak Holley, Chris Keithley

David Wilkinson, Tamo Shikami

### Sr. Lead, Network Lab

Chris Keim

### Network Lead

Francis Jimenez

### Customer Support Lead,

#### Phone Support

Gary Bolduc

### Customer Support Lead,

#### E-mail Support

Michael Hill

## INFINITY WARD

### SPECIAL THANKS

Melissa Burkart, Louis Felix, Ryan Michael,

Ken Turner, American Society of Military

History, Long Mountain Outfitters of

Henderson, Nevada, Rusty Spitzer, Central

Casting, The Ant Farm, Len Lomell and the

Army Rangers, Rhythm&Hues, Infinity

Ward Nation and all our beloved fans.

## INFINITY WARD

### VERY SPECIAL THANKS

To the men and women around the world who gave their lives in defense of our freedoms, we will never forget you.

### ACTIVISION SPECIAL THANKS

Mike Griffith, Ron Doornick, Kathy

Vrabeck, Chuck Huebner, Robin Kaminsky,

Sam Nouriani, Brian Pass, Jonathan Moses,

Glenn Ige, Doug Pearson, Danny Taylor,

Eain Banks, Letty Cadena, Bryan

Jury, Peter Muravez, Jeremy Monroe,

Kekoa Lee-Cree, Taylor Livingston

## ACTIVISION

### VERY SPECIAL THANKS

"Rangers Lead The Way"  
Len "Bud" Lomell

Chapter Briefing Historical Images provided

by Jeff Hardy and Lauren Ulin

at Floor 84 Studio. Stock footage movies

provided by Military Channel. Narrator

recorded at Little Big Room courtesy

of Marshal Lowman, Brad Gilderman,

Aaron Lepley.

"Address at the US Ranger Monument –

Commemorating the 40th Anniversary of

D-Day, Pointe du Hoc, Normandy, France"

speech courtesy of

Reagan Presidential Library.

"Order of the Day" speech courtesy of

Dwight D. Eisenhower Library.

Introduction Cinematic provided by

### The Ant Farm

Rob Troy, Lisa Rizinikove

Paige Bzarne



Uses Bink Video. Copyright © 1997–2005

by RAD Game Tools, Inc.

## ACTIVISION UK

### Senior VP

Tricia Bertero

### VP - UK, Emerging Markets &

#### European Marketing

Roger Walkden

### UK Marketing Director

Scott Morrison



**Marketing Manager**

Tim Woodley

**Senior Localisation Manager**

Tamsin Lucas

**Senior Localisation Project  
Manager**

Mark Nutt

**Localisation Project Manager**

Charlotte Harris

**Creative Services Manager**

Jackie Sutton

**European PR Director**

Tim Ponting

**European Operations Manager**

Heather Clarke

**Production Planner**

Lynne Moss

## ACTIVISION SPAIN

**Managing Director**

Carlos Pombo

**Marketing Manager**

Javier Rodriguez

**Activision Brand Manager**

Eduardo Lopez

**Sales Manager**

Jose Manuel Louro

**Spanish Localisation**

Synthesis Iberia





Al devolver el (Programa) soporte de grabación defectuoso para que sea sustituido, remita los discos del producto original sólo en un envoltorio protector e incluya:

- (1) una fotocopia del recibo de compra con fecha;
- (2) su nombre y remite, mecanografiado o en letras de imprenta;
- (3) una breve nota en la que describa el defecto, el o los problemas que experimentó y el sistema en el que ejecutó el producto;
- (4) si devuelve el producto una vez vencido el periodo de garantía de 6 (seis) meses, pero antes de que transcurra un año a partir de la fecha de compra, incluya un cheque o un giro postal por valor de 12 libras esterlinas por cada CD o disquete que haya que sustituir.

**NOTA:** Se recomienda el envío por correo certificado.

**En Europa, envíelo a:**

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Reino Unido.

Sustitución de discos: +44 (0)870 241 2148

**LIMITACIÓN SOBRE DAÑOS:** BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTE O CONSECUENTE QUE RESULTE DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO DAÑO A LA PROPIEDAD, A LA BUENA FE, FALLAS, O DESPERFECTOS DEL SISTEMA Y DE ACUERDO CON LAS DISPOSICIONES DE LA LEY, LESIONES PERSONALES, INCLUSO EN EL CASO DE QUE SE HUBIERA INFORMADO A ACTIVISION ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO POR LA LICENCIA PARA EL USO DEL MISMO. CIERTO ESTADOS / PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA NI / O EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTES, POR LO CUAL LAS LIMITACIONES Y / O EXCLUSIONES ANTERIORES PUEDEN NO CORRESPONDERLE ESTA GARANTÍA OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARIAN DE JURISDICCIÓN EN JURISDICCIÓN.

**TERMINACIÓN.** Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Producto y todos sus componentes.

**REQUERIMIENTO JUDICIAL.** Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

**COMPENSACIÓN.** Usted se compromete a indemnizar, defender y librar de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este Producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

**MISCELÁNEOS.** Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes.

Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplen determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, California.

Si tiene alguna pregunta relativa a esta licencia, póngase en contacto con Activision - 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

## REGISTRA TU JUEGO

Para conseguir

### DEMOS, BETAS, CONSEJOS Y TRUCOS

además de interesantes descargas y las mejores  
noticias sobre videojuegos.

Visita **my.activision.com** e introduce el código  
de barras de la parte posterior de la caja del juego.

# my.ACTIVISION.com



# ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 4645** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **[abog0042@tsal.es](mailto:abog0042@tsal.es)**

**FAP**  
cine.video.tv